12校のデータ・攻略法を満載。優勝は目の前だ!!



㊙攻略帳

熱血高校ドッジボール部 サッカー編

平成2年5月25日発行(隔週金曜日発行) 第6巻第10号(通巻103号)

熱血高校ドッジボール部
サッカー編



㊙攻略帳

ファミリーコンピュータMagazine

No.10特別付録②



12校のデータ・攻略法を満載。優勝は目の前だ!!

㊙攻略帳

熱血高校ドッジボール部 サッカー編

もくじ

チーム、作戦データの見方

❻タックル	❼パス
❽する	❾がんがん

❻ディフェンス　ディフェンス時にどう対処するか。がんがんタックル。ぴったりマークの2種から選ぶ

❼オフェンス　オフェンス時にどう対処するか。パスでつなぐ、ドリブルでぬく、の2種から選択する

❽キーパーの攻撃　オフェンス時の、ゴールキーパーの行動。攻撃に参加する、参加しないの2種から選択

❾チームメイトのシュート　チームメイトのシュートの度合い。がんがんやる、たまにやる、やらない、の3種ある

優秀院付属高校チームデータ

❶体力数値	❷走力対比	❸守備位置	❹ゴール前攻撃	❺必殺防御率
22	1	深め	1人	0%

❶体力数値……タックル時負けで6、勝ちで3、引き分けで4減少。0になるとダウン

❷走力対比……すべての選手の足の速さを比較して、数字で表したもの。大きいほど速い

❸守備位置……そのチームのディフェンスのポジション。浅め、普通、深めの3種類

❹ゴール前攻撃…ゴール前まで攻めてきて、シュートしようとする人数。最大で3人まで

❺必殺防御率……ゴールキーパーが必殺シュートを防ぐ確率。なお、数値はメンバー一律

コンピュータアシストの活用法

このゲームをプレイするうえで最も重要なことはコンピュータアシストを把握し、使いこなすこと。自分では直接操作することのできないメンバーを、いかに動かすかで、勝敗が分かれる。ここで、その活用法を軽く説明しよう。



●1マークのキャラ以外は勝手に動く。画面下で指示を送る

コンピュータアシスト

コンピュータアシストとは、自分の操作するマイキャラ以外のメンバーが、決められた作戦に基づいて、各自で行動することをいう。しかし、あくまでも基本的な動きだけだ。


●自分がドリブルでボールを持ち込み、ゴール前にセンタリングすると


●メンバーが、ガラ空きのゴールにシュートしてくれる。この攻撃は有効

作戦とからめる

「ドリブルでぬく」「ぴったりマーク」「やらない」は、マイキャラが指示を出すまでその行動を続ける。慣れれば思い通りに動かせるので、上級者向けの作戦といえる。



●4項目の作戦が、試合を左右する


●メンバーがシュートするか、センタリングするかを状況によって決める

指示のタイミング

例えばタックルの場合、作戦を「ぴったりマーク」にし、メンバーが敵に肉薄したところで指示を出す。こうすれば失敗がなく、タイムロスが生じないのだ。全体の状況を把握しなければ無理だが、できるようになれば、かなり有利。


●接近したら…



●すかさず指示を送る


●タックルが空振りすることなく、確実にボールが奪える

全10名の熱血高校サッカー部

助っ人であるドッジボール部のメンバーと、正規サッカー部員、合わせて10名を個人データとともに紹介しよう。体力・走力の見方は敵チームデータと同じだが、防御率は、その選手がキーパーをしたときの値を表している。



●熱血高校は、能力的にはかなり優れている。簡単に負けない

熱血のシュート

敵の持つ必殺シュートは、1チームに1種しかないが、熱血高校は、メンバー全員が自分の必殺シュートを持っている。しかし、ディフェンスの選手が使うことはまずない。



●ナッツシュートの威力はすごいが、熱血のシュートはこれだけではない



●しんいちのガダルカナルシュート。全員が必殺シュートを持っている

正規部員が復帰

食中毒でダウンしている正規サッカー部員だが、第3試合でのすすむを筆頭に、次々と復帰してくる。正規の部員だけあって、その能力には目をみはるものがあり、強力な戦力となる。それまでのメンバーと合わせて選択できるので、必ず選ぶようにしよう。



●決勝で勝つためには、げんえいの力が必要不可欠だ



●3回戦ですすむが復帰すると、守りがグンと強化されるぞ



●5回戦では、あつしが復帰。一段と攻撃力が上がるのだ



●8回戦で、サッカー部キャプテンのまさが復帰。頼もしい

熱血高校チームデータ

名前	体力数値	走力対比	必殺防御率	コメント
くにお	40	9	30%	ミッドフィルダーが本職。全能力が優れた万能選手だ
こうじ	38	3	10%	ディフェンスが本職。体力、テクニックに優れている
ひろし	30	3	10%	ディフェンスが本職。特に優れた点はない、普通の選手
みつひろ	32	11	10%	フォワードが本職。非常に足の速いプレイヤーである
しんいち	32	7	10%	フォワードが本職。走力とともに、キック力が強い
たかし	38	1	30%	ゴールキーパーが本職。キック力のある控えのキーパー
すすむ	50	5	40%	ディフェンスが本職。ものすごい体力を持っている選手
あつし	40	11	30%	フォワードが本職。走力が高いうえ、キック力もすごい
まさ	55	9	40%	ミッドフィルダーが本職。万能タイプのキャプテンだ
げんえい	60	11	60%	ゴールキーパーが本職。驚異の防御力を誇る最高の選手

必殺シュート一覧

名前	シュート名	コメント
くにお	ナッツシュート	ボールが変形するほどの超スピードで飛んでいく
こうじ	かっくんシュート	ゴールの手前で、急激に角度を変えるシュート
ひろし	尺取りシュート	尺取り虫のように、上下に跳ねながら飛んでいく
みつひろ	ちゃらんぽらんシュート	ぷよぷよとしたつかみどころのないボールが飛ぶ
しんいち	ガダルカナルシュート	激しく上下に揺れた後、一気にゴールへ向かう
たかし	ピカピカシュート	名前のとおり、ボールがピカピカ光りながら飛ぶ
すすむ	チョモランマシュート	ギザギザと山形に動きながら、ゴールに向かう
あつし	レトロシュート	一時停止、急発進を繰り返しながら、飛んでいく
まさ	アトツギシュート	くねくねと蛇行しながら、ゴールに飛んでいく
げんえい	メガドライブシュート	ふわふわと上昇してから、一気にゴールへ向かう

第1試合

VS優秀院付属高校戦

最初の対戦相手は、優秀院付属高校。ち密なサッカーで予選を勝ち進んできたことは、ハーフタイムで作戦を練っていることからも分かる。しかし、体の方がついてこないようだ。

優秀院付属高校チームデータ

体力数値	走力対比	守備位置	ゴール前攻撃	必殺防御率
22	1	深め	1人	0%

データを見てもひたすら弱いチームだということが分かる。体力なし、走力なし、防御力なしの三拍子

キャプテン
くもんやすあき



●頭はすごくいい

有効作戦の一例

敵はパスしないので、こちらはパスで回す。後は攻めまくるのみだ

タックル	パス
する	がんがん



●有効と思われるポジション。初めは変えない方が

オフェンス

優秀院付属高校は、データを見れば分かるように、本当に弱い。何も考えずにひたすら攻めても、問題はないだろう。ゴール前にボールを持ち込めば、ほとんど得点できる。



●イダテンみつひろを軸に攻撃しよう



●とにかく、がんがん攻めよう

ディフェンス

敵チームはほとんどドリブルで攻めてきて、めったにパスをしない。単独ドリブルでゴールまで持ち込み、すぐにシュートするので、ボールをキープしている1人を狙おう。

ガリ勉シュート!



●ボールが四角形になって飛ぶ

●2対1でぶつかっても気にしなくて大丈夫



第2試合

VS七福学園高校戦

七福学園高校は、宗教学校だ。勝敗にはあまりこだわらず、信念を持ってプレイする。信仰心は高いが、実力は大したことがない。ここまで勝ち残ってこれたのは、運がよかったせいだろう。

七福学園高校チームデータ

体力数値	走力対比	守備位置	ゴール前攻撃	必殺防御率
24	1	普通	2人	10%

わずかに体力数値が上がり、ゴール前での攻撃人数も2人になったが、優秀院付属高校と大差はない

キャプテン せんこうじなおや

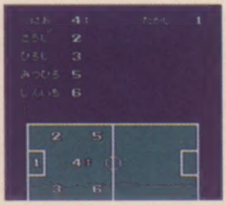


宗派はいざ知らず

有効作戦の一例

パスを使う敵に対し、ドリブルで攻めよう。足の速さで勝てる

タックル	ドリブル
する	がんがん



有効と思われるポジション。左右を変えているだけ

オフェンス

敵チームのディフェンスは、グラウンドの中央までパスで回してくる。パスカット、タックルでボールを奪おう。ボールをキープしたら、ドリブルで抜いていくのが有効だ。

ディフェンス

グラウンド中央ぐらいからドリブルを多用するようになる。この間にタックルでボールを奪っておこう。センタリングからのヘディングシュートは、守りにくいのだ。



体力が低いといってもタックルはさけたい



こんなときはセンタリングだ

ツルツルシュート!



ツルツルのボールに変化する



体力の優れたこうじにディフェンスを任す

第3試合

VS死愚魔高校戦

死愚魔高校は、メンバーすべてが元暴走族。攻撃的で、突っ込んでくるチームだ。しかし、逆にチームワークがなっていない。みんな自分勝手なのだ。熱血高校を見習ってほしいものだ。

死愚魔高校チームデータ

体力数値	走力対比	守備位置	ゴール前攻撃	必殺防御率
32	3	浅め	2人	20%

体力、走力ともに高くなり、守備位置も浅く、攻撃的なチームだ。反対に、防御面がもろくなっている

キャプテン さじしょうご



いつも髪をキメてる

有効作戦の一例

敵の走力はまだまだ低く、恐くはない。ドリブルで攻撃しよう

タックル	ドリブル
しない	がんがん



有効と思われるポジション。すすむを入れよう

オフェンス

死愚魔高校のディフェンスは、タテパスを使ってフォワードにつなぐというパターンが多い。ボールを奪われると一気に攻守が逆転する恐れがあるので、パスも使おう。



くにおなら、敵のタックルは恐くない



得点したも同然だな、これは

ディフェンス

ミッドフィルダー、フォワードは、とにかく単独ドリブルからシュートをしてくる。センタリングはほとんどしないので、接近したら即、タックルだ。がんがんぶつかれ。

ウィリーシュート！



ボールがウィリーするのだ



復帰したすすむ。その体力は頼りになるぜ

第4試合

VS マタギ学園戦

ヒグマをも倒してしまう突撃力を誇る、マタギ学園。ヒグマ専門の猟師を養成する学校だ。ハーフタイムでは、負けていてもなべ物をつついているという、剛の者の集まりである。

マタギ学園チームデータ

体力数値	走力対比	守備位置	ゴール前攻撃	必殺防御率
38	2	普通	2人	30%

目立っているものといえば、キーパーの能力が上がったことぐらいで、それほど恐いチームではない

キャプテン いわかべまこと

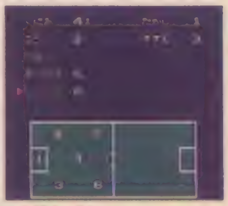


○クマ狩りがうまい

有効作戦の一例

敵の足は、味方キーパーよりは速い。キーパーを動かさないように

マーク	パス
しない	がんがん



○有効と思われるポジション。基本的に変更はなし

オフェンス

マタギ学園は、意外にパスを多用するチーム。1人ずつマークしてボールを奪おう。ボールをキープしたら、一気にドリブル。敵の足は速くないので、追いつかれないぞ。



○パスを使えば、石に当たりにくくなる



○つまずき石に気をつけよう

ディフェンス

シュート可能な範囲まで持ち込むと、即シュートしてくる。センタリングはしない。ぴったりとマークして、あせらずに、絶対失敗しないというところでタックルしよう。

ドカン砲シュート!



○1度止まってから、一気に飛ぶ



○こぼれダマはキーパーのたかしに任せろ

第5試合

VS吉本工業高校戦

芸人を目指している人間が多い、吉本工業高校。ハーフタイムでも、落語の練習に余念がないのだ。弱そうに思えるが、バクチ的に打ってくるシュートは侮りがたく、手強いチームである。

吉本工業高校チームデータ

体力数値	走力対比	守備位置	ゴール前攻撃	必殺防御率
34	6	浅め	2人	32%

走力がこれまでのチームと比べて、段違いに上がっている。その他の能力もバランスがとれている

キャプテン にへいたかひろ



○こいつは芸人志望

有効作戦の一例

敵走力は、攻撃には問題ないが、守り方は変えてみる必要がある

マーク	ドリブル
しない	たまに



○有効と思われるポジション、当然、あつしが入る

オフェンス

吉本工業高校は、ヘディングパスを多用するチームだ。ヘディングパスは、普通のパスと違いタイムロスが少ないので、スピーディーにボールが回っていく。気をつけよう。



○あつしがいれば、走力6も恐くないぞ



○敵の足が、かなり速く感じる

ディフェンス

とにかく頭を使う吉本工業高校の攻撃は、センタリングからのダイビングヘッドでシュートしてくる。ぴったりとマークして、センタリングの邪魔をするのが得策だろう。

ハリセンシュート／



○トゲトゲのボールが飛んでいく



○スライディングは、確実にきめたいところ

VS江戸華高校戦

江戸華高校は部員のほとんどが、「江戸っ子だってねえ」「神田の生まれよ」の神田生まれなのだ。面倒なことが大嫌いな、江戸っ子サッカー部。派手なキャプテンを、部員が支えている。

江戸華高校チームデータ

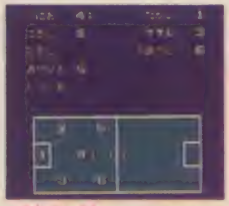
体力数値	走力対比	守備位置	ゴール前攻撃	必殺防御率
38	8	浅め	3人	33%

ゴール前攻撃人数が3人になり、すべての能力が高く、バランスもよい。勝てなくなるのはここからだ

キャプテン
かじけいいちろう



○[illegible]はちょんまげナリ



○有効と思われるポジション。やはりあつしは欲しい

有効作戦の一例

敵の足は恐い。パスで回そう。やたらとシュートしても入らないぞ

タックル	パス
しない	たまに

オフェンス

面倒くさがりの江戸華高校は、まったくといっていいほど、パスワークを使わない。そこで、逆にこちらはパスで敵を細かく乱しよう。敵の俊足を、生かせないようにするのだ。



○あつしなしで、江戸華に勝つのは難しい



○パスを回しながら攻めていこう

ディフェンス

敵は、ボールをキープすると、どのポジションからでもドリブルで持ち込み、ロングシュートを打ってくる。パスはしないので、真っ向うからタックルでぶつかろう。

べらんめえシュート！



○[illegible]のボールが波打って飛ぶ



○キーパーは、何度もボールを受けることに

VS 一本釣水産高校戦

一本釣水産高校は、立派な漁師になるべく、普段からカツオの一本釣りに精を出している。このチームの最大の武器は、一本釣りで鍛え抜かれた足腰。これまでのチームとは段違いの体力だ。

一本釣水産高校チームデータ

体力数値	走力対比	守備位置	ゴール前攻撃	必殺防御率
44	5	普通	3人	37%

特筆すべきは体力の数値だ。40を越えているので、これまでのチームのようにタックルするのは難しい

キャプテン かいすきりようじ



有効作戦の一例

足を生かして、確実にタックルを成功させるようにしないとダメだ

タックル	ドリブル
しない	たまに



◎有効と思われるポジション。しんいちを起用する

オフェンス

こちらの攻撃勢が一本釣水産高校よりも足が速いことを生かし、ドリブルで抜いていこう。もちろん、囲まれたらすぐにパスだ。正面からぶつかりあうのは、少し苦しい。



◎ディフェンスはパスで送ろう

◎センタリングからのシュートを多用しよう



ディフェンス

一本釣水産高校の攻撃パターンは、タテパスでつないでドリブルでゴール前に持ち込み、そのままシュートすることが多い。味方ディフェンスの体力を信じ、タックルだ。

土佐がつおシュート!



◎ボールが魚になって跳ねていく



◎体力の高い、すすむをぶつけていこう

VS恐山商業高校戦

謎に包まれた恐山商業高校。メンバーは幽霊のように見えるが、ちゃんと足がついている。実は霊能者の集団なのだ。空中浮遊するほどのパワーを、サッカーに生かすことができるか。

恐山商業高校チームデータ

体力数値	走力対比	守備位置	ゴール前攻撃	必殺防御率
30	6	浅め	3人	25%

それなりにまとまってはいるが、特に優れた点はない。ここまで勝ち進んできたのなら、負けないはず

キャプテン うかしんてるあき



○顔色が悪いようだが

有効作戦の一例

パスで回し、マークしていれば確実。がんがんシュートするべし

マーク	パス
しない	がんがん



○有効と思われるポジション。強力なまさが入る

オフェンス

恐山商業高校は、多少遠い足を使って、ドリブルで攻めてくる。味方の足の方が速いので、ドリブルで抜いても大丈夫だが、基本はパスでつなぐことにすれば、より安全だ。



○まさがいれば、恐山商業は敵ではない



○センタリングでまさにつなげ

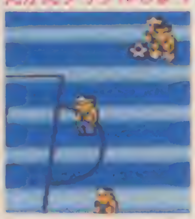
ディフェンス

ドリブルでゴール前に、そしてセンタリングからのボレーシュートというパターンが多い。味方ディフェンスは走力では劣るが、体力では勝っている。タックルさせよう。

うらめしやシュート!



○へらへらと頼りなさそうに飛ぶ



○敵は体力が弱い。がんがんタックルしよう

VS山本興業高校戦

山本興業高校のメンバーは、コトが起こるとよってたかって集中的に叩くという性格の持ち主。特に、ゴール前でのラフプレイは、見る者の恐怖を呼ぶ。その実力も、かなりのものだ。

山本興業高校チームデータ

体力数値	走力対比	守備位置	ゴール前攻撃	必殺防御率
50	5	普通	3人	43%

12チーム中、3番目に高い体力を誇る。ゴール前でもみ合いになれば、完全にこちら側の不利だ

キャプテン おにたけまさゆき



高校生には見えない

有効作戦の一例

幸い、敵の走力はそれほど高くはない。足を使って攻撃しよう

マーク	ドリブル
しない	やらない



有効と思われるポジション。体力のある者を選ぶ

オフェンス

敵のディフェンスは、グラウンドの中央ぐらいまで、タテパスでつなぐというパターンを多く使う。それに対し、ドリブルで攻めよう。敵の走力が、高くはないのが狙いだ。

しんいち



体力とキック力のあるしんいちに期待



ドリブルの合間にパスを入れる

ディフェンス

グラウンド中央からの攻撃は、ドリブルからのシュート、センタリングからのシュートをバランスよく使ってくる。ぴったりマークして、どちらにも対応できるようにしよう。

きっちりシュート!



四角いボールが回転して飛ぶ

危ないときは、けり出すことも必要だ



VS堀々学園戦

堀々学園の名の通り、いつもはツルハシを振るって穴を掘っているメンバー。一本釣水産高校と同じで体を鍛えている。さらに、みんな仲良しで、チームワークもとれているのだ。

堀々学園チームデータ

体力数値	走力対比	守備位置	ゴール前攻撃	必殺防御率
48	3	深め	3人	43%

山本興業高校と同じタイプのチームだ。体力が高く走力が低い。が、堀々学園の方が値が低いのだ



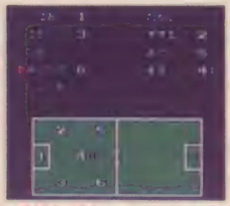
キャプテン ほりばたかずゆき

たくましい体つきだ

有効作戦の一例

山本興業高校と同じ作戦で大丈夫。堀々学園の方が弱いのだ

マーク	ドリブル
しない	やらない



有効と思われるポジション。くにおをキーパーに

オフェンス

堀々学園は、走力の低さをカバーするために、パスワークを多用してくる。足では完全に味方が有利。ドリブルを使っていこう。ボールを奪われると面倒なことになる。



ミッドフィルダーでこそ、真の力を発揮



囲まれると不利。パスを出せ

ディフェンス

タテパス、逆サイドパスなど、多彩なパスワークを使って攻撃してくる。そして最後は、センタリングからのボレーシュートが多い。ここぞというときにタックルで防ごう。

ヒメモグラシュート！



地面に半分潜りながら進む



すすむなら、ぶつかっても問題ないだろう

VS服部学園戦

上忍の子供が通う服部学園。これまでは伊賀忍者がほとんどだったが、最近では甲賀忍者も入ってきて、よりパワーアップされている。とにかく、ベラボーに足が速く、攻撃力は非常に高い。

服部学園チームデータ

体力数値	走力対比	守備位置	ゴール前攻撃	必殺防御率
54	19	深め	3人	10%

データを見れば一目りょう然。異常に足が速いのだ。そのうえ体力も非常に高い。さすが殺人マシンだ

キャプテン
よりつねたかゆき





○有効と思われるポジション。走力のあるメンバーを

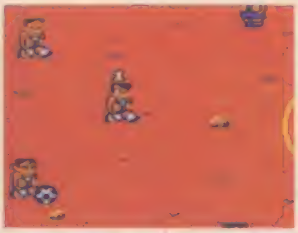
有効作戦の一例

ゴールは甘いので、がんがんシュートしよう。後はパスあるのみだ

タックル	パス
しない	がんがん

オフェンス

走力差が歴然としている。チンタラとドリブルなどしていたら、あっという間に追いつかれ、ボールを奪われてしまう。常にパスを送り、一カ所にとどまらないことだ。



○ひたすらパスで回していこう

○左はともかく、右にはやられないように



ディフェンス

タテパスをフォワードにつなぎ、快速ドリブルからのシュートがほとんど。後ろから追いかけていたのでは、とても追いつけない。ゴール前で待ち受け正面からタックルだ。



○ゴールキーパーとしても高い能力を持つ

ブーメランシュート!



○ブーメランのように方向転換

決勝

VS四満忠実業高校戦

メンバーすべて、琉球王朝の末えいで構成されている。なんだかすごそうだと思うのは、RPGの影響だろう。名にたがわず、実力は12チーム中、最強だ。決勝戦にふさわしい相手だといえる。

四満忠実業高校チームデータ

体力数値	走力対比	守備位置	ゴール前攻撃	必殺防御率
60	11	浅め	3人	55%

最後の相手だけあって、すさまじい強さ。体力の固まりが高速で移動するといった感じ。ゴールも堅い

キャプテン なかたがりつねを



ご先祖は王様なのだ

有効作戦の一例

堅実に守り、チャンスを見て一気に攻めるのが最良の策だろう

マーク	パス
しない	やらない



有効だと思われるポジション。げんえいは絶対必要

オフェンス

四満忠実業高校の攻撃は偏りがなく、バランスがとれている。こちらも同じように攻めていては勝てない。敵の足の方が速いので、パスを回しながらチャンスを待て。

体力が非常に高いので、タックルも強烈





そう簡単にシュートできない

ディフェンス

敵は、パス、ドリブル、センタリングなど、あらゆる方法で攻撃してくる。シュートもボレー、ヘディングなどと多彩だ。全員をマークし、即座に対応を判断しなければ。

バナナワニシュート!



ボールがくねくね動くバナナに



げんえいも、簡単にはゴールさせないぞ

2人同時プレイについて

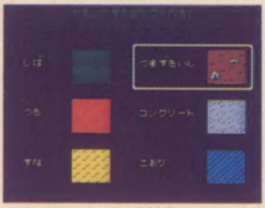
このゲームのモードは3つ。メインとなるトーナメントモードは1人用と2人用に分かれていて、もう1つ対戦用の練習試合モードがある。同時プレイについて説明しよう。

協力プレイ

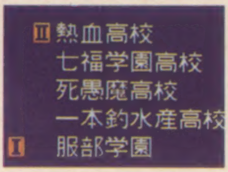
1プレイヤーはミッドフィルダーを、2プレイヤーはフォワードを直接操作してトーナメントを戦う。自由に動かせるキャラが2人になるので、試合運びはぐっと楽になる。

対戦プレイ

自分の使うチームを選択し、試合をするグラウンドを決めてプレイする練習試合。1試合だけで終わるので軽く遊ぶのに最適。実力勝負をしたいなら、同じチームで戦おう。



●グラウンドも選択だ。つまずかないよう練習するのもよし



●練習試合では、チームを自由に選べる。敵のチームの力を調べるのもよい



●2マークが、2プレイヤーだ。画面下のレーダーにも2人分表示される



●やっぱり、柔軟な動きができるキャラが2人いると、フォローも早い



●人間の操る服部学園は、コンピュータよりもかなり強いぞ



●プレイヤーどうしがぶつかって、ケンカするのもよいことだ



●負けるのは自分だけの責任だぞ　●熱血対熱血の試合をすれば…



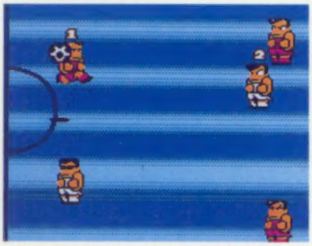
●服部学園の必殺シュート、ブーメランシュートも出しやすいぞ

グラウンドの特性

練習試合では自由に選べる6種のグラウンドだが、トーナメントではあらかじめ試合を行うグラウンドが決まっている。どこでも困らないように、各特性を覚えておこう。



●最も危ないのは、このつまづき石だ！



●氷のグラウンドでは慎重に動こう

つまづき石のグラウンド



トーナメントモードでは、第4競技場となるつまづきの石のグラウンド。石に接触すると、バッタリ倒れて動けなくなるのだ。

芝のグラウンド



トーナメントモードでは、第1競技場となる芝のグラウンド。何も気にする必要はなく、最もプレイしやすいグラウンドだ。

コンクリートのグラウンド



トーナメントモードでは、第5競技場となるコンクリートのグラウンド。ダウンするとダメージが大きい。転ばないように。

土のグラウンド



トーナメントモードでは、第2競技場となる土のグラウンド。芝のグラウンドと大差ないが、若干ボールの飛距離が落ちる。

氷のグラウンド



トーナメントモードでは、第6競技場となる氷のグラウンド。タックル、スライディングすると滑ってしまい、行動不能に。

砂のグラウンド



トーナメントモードでは、第3競技場となる砂のグラウンド。ボールの転がり、飛距離が落ち、ほとんどバウンドしない。

平成２年５月25日発行(隔週金曜日発行) 第６巻第10号(通巻103号)

熱血高校ドッジボール部
サッカー編



㊙攻略帳

ファミリーコンピュータ Magazine

No.10特別付録②